AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX
N. 10
SETTEMBRE 1987
L. 10.000
CBM 64/128
e
MSX
IL LADRO DI CAMELOT
Elrick
PRIGIONIERO DEL FUTURO
Charles Bryan
MOONBASE DELTA
Jeff Weiss
Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 23/2/87

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Belio

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

FOTOLITO
European Color - Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
Fotocomposizione Novatese - Via Beltrami 42 - Novate Milanese (MI)

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l. - V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano;
n. 127 del 23 Febbraio 1987

ARRETRATI: ogni numero L. 10.000 più L. 3.000 per spese postali
solo con versamento sul C/C postale n° 54562202 intestato a:
Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga n° 20 - 20121 Milano

AIUTO! HELP! AIUTO!

Mega messaggio per tutti i giovani avventurieri in difficoltà!!!
Chi avesse bisogno di un piccolo aiuto per risolvere le nostre avventure (ma solo se è veramente "impantanato") può telefonare in redazione il LUNEDÌ - MERCOLEDÌ e VENERDÌ allo 02/6453775 dalle ore 18.30 alle ore 19.30
Lasceremo nei guai (cioè non daremo alcun aiuto) tutti quelli che telefoneranno al di fuori di questa fascia oraria.

BENTORNATI!

Rieccoci, dopo la breve pausa estiva, ad affrontare tutti insieme le insidie ed i piaceri di questo magico mondo chiamato Avventura, e questa volta possiamo constatare, per la vostra e la nostra soddisfazione di "Avventurivori" (termine pseudo-scientifico che indica i divoratori di Adventures), che sul versante britannico si presentano delle novità abbastanza interessanti, che passiamo subito ad elencare.
Sul fronte del "sempreverde" Adventurers Club Ltd (A.C.L.) l'ultimo dossier ci è giunto in una veste "rinnovata": copertina azzurra in cartoncino rigido e rilegatura con doppia spilla sul dorso, un vero e proprio "maquillage" editoriale.

Un'ultima, incredibile novità è l'annuncio dell'imminente commercializzazione, da parte della Incentive Software, di un "G.A.C.+", ovvero una versione del Graphic Adventure Creator nata esclusivamente per il Commodore 64, con la quale sarà possibile creare delle Avventure su disco dotate di un parser simile a quello della celebre INFOCOM: ben presto, quindi, dovremo aspettarci la commercializzazione, anche in Italia, di Avventure su disco "stile Infocom" per Commodore 64 (sperando di trovarci qualcosa di più oltre al parser, ovvero un contenuto ed una programmazione degna del programma!).

Ma torniamo appunto alle Avventure che il nostro programmatore ha preparato per voi sotto il caldo sole estivo (grazie anche ad un potente ventilatore e a molti litri di caffè e the freddo).
In questo numero potrete vestire i panni di un abile "ladro" medioevale, intento ad appropriarsi della corona regale per poter riscattare il popolo afflitto dalle tasse: una specie di "Robin Hood", insomma.
La seconda Adventure vi porterà in mezzo alle rovine di una civiltà dilaniata dalla guerra tecnologica, ed il vostro scopo sarà quello di ritrovare... la via di casa!
Infine una missione sul nostro satellite: sarete un agente in missione speciale sulla prima base lunare, alla ricerca dell'"elemento" che ha seminato il caos nella base provocando la morte di tutti i terrestri che vi risiedevano.
Tre nuove sfide che sicuramente incontreranno i vostri gusti, e aguzzeranno ancora di più le vostre menti "avventurose"!

Buon Divertimento!

ATTENZIONE

IMPORTANTISSIMO: basta con le lunghe attese e le difficoltà di reperimento della nostra rivista: a partire da Gennaio 1988 ci sarà una grossa novità; EXPLORER vi propone una forma d'acquisto alternativa. La vostra magnifica rivista di Adventures potrà raggiungervi direttamente a casa, ogni mese, con il sorriso del Postino. Come fare per assicurarsi questa splendida opportunità? SEMPLICE: con una semplice e comodissima forma di "abbonamento".
Inviateci al più presto una breve lettera o cartolina postale di adesione e successivamente una quota di L 10.000 (che dovrà pervenire in Redazione entro il 20 Dicembre 1987) con la quale vi assicurerete il numero 12 di Gennaio 1988.
Per i numeri successivi basterà ripetere l'operazione di mese in mese. E in più... SORPRESA!!! Per i fedelissimi che avranno sottoscritto l'abbonamento per tutto l'anno il numero di Dicembre verrà inviato gratuitamente.
Forza AVVENTURIERI, abbonatevi!!!!!
P.S.
Sul prossimo numero le modalità di abbonamento e l'apposito tagliando.

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Qui di seguito troverete un breve ma esauriente elenco di istruzioni comuni a tutte le Avventure pubblicate: ricordate che ogni istruzione va digitata con il tasto RETURN.
Innanzitutto nella vostra esplorazione potrete muovervi digitando per esteso, o abbreviandoli, i quattro punti cardinali NORD(N), SUD(S), EST(E) ed OVEST(O), e le loro combinazioni Nord-Est, Sud-Ovest, etc. nella forma NE, NO, SE e SO.
Infine il computer riconosce anche i comandi SALI(SU), SCENDI(G o GIU), ENTRA, ESCI, ATTRAVERSA, INFILATI, etc.
Per ripetere la descrizione del luogo in cui vi trovate occorre digitare DESCRIVI(R) se volete anche la grafica (ove essa è presente), oppure semplicemente GUARDA(V) per una descrizione di solo testo. Si può comunque scegliere di eliminare del tutto la grafica durante il gioco con NO GRAFICA, e riattivarla in qualsiasi istante con SI GRAFICA.
È possibile cambiare il colore del bordo, del fondo e dei caratteri coi comandi BORDO, FONDO e COLORE rispettivamente, seguiti dai colori NERO, BIANCO, ROSSO, CELESTE, PORPORA, VERDE, BLU, GIALLO, ARANCIO, MARRONE, ROSA, GRIGIO, FUMO, PISELLO, AZZURRO e SMOG.
Gli oggetti presenti nel luogo ove vi trovate possono essere manipolati in vari modi, ma soprattutto si possono utilizzare i verbi PRENDI, POSA, INDOSSA e TOGLI (gli ultimi due con oggetti indossabili, naturalmente).
Per sapere cosa avete con voi digitate INVENTARIO, LISTA o L.
Servitevi spesso del verbo ESAMINA per scoprire indizi ed oggetti nascosti durante il vostro cammino.
Per interrompere una partita digitate STOP o Q, ma ricordate che potete salvare la posizione corrente di gioco su nastro o disco e persino in memoria, utilizzando le due istruzioni SAVE e LOAD e rispondendo alla domanda che vi verrà fatta: in questo modo avrete la possibilità di iniziare il gioco dal punto in cui lo avete lasciato o, con il SAVE e LOAD in Ram, evitare di interromperlo bruscamente a causa di "morti" indesiderate.
Ricordate di avere pazienza, riflettere e disegnare una mappa, e Buon Divertimento!

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

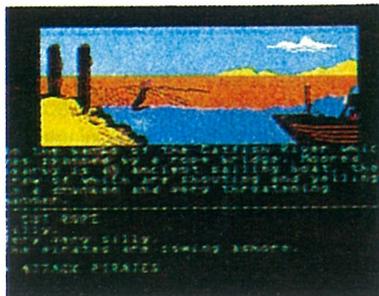
Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

ADVENTURE NEWS

Carissimi amici, eccoci di nuovo insieme dopo la pausa estiva.
Se vi sentite un po' tristi perchè le vacanze sono già finite, non abbattetevi: il fantastico mondo dell'avventura vi sta aspettando con delle eccezionali novità che vi faranno divertire come sempre.
Cosa ci riserverà questa volta la nostra vetrina sulla fantasia?
Lo scopriremo subito!

TEMPLE OF TERROR

Per Commodore 64

Tutto inizia sulla riva di un fiume: dove si aggira una banda di pirati ubriachi, scesi dalla barca ormeggiata lì vicino, che non sembrano gradire molto la vostra presenza.
Al loro arrivo la prudenza vi suggerirebbe di scappare, passando sul ponte di corda che attraversa il fiume ma, l'istinto da avventuriero vi costringe a restare, sicuramente sulla barca c'è qualcosa di interessante da recuperare.
Fatto ciò, vi attende un viaggio in una boscaglia e il provvidenziale intervento di un'aquila che vi porterà in volo nel deserto.
Qui, dopo un lungo cammino, con la gola arsa dalla sete, arriverete alle porte della città di Vatos, dove avranno inizio le vostre ricerche.
Dovete cercare 5 piccoli draghetti prima che li rubi il malvagio Malbordus.
Innanzi tutto, però, dovete riuscire ad entrare nella città, a guardia della quale vi è un serpente mortale.
L'unico modo per passare è quello di eludere la sua sorveglianza per qualche secondo; l'idea di lanciargli della sabbia può essere una soluzione.
Nota dolente di questa appassionante adventure è il vocabolario un po' limitato: ad esempio, per salire sulla barca e per attraversare il ponte, si devono usare i verdi ENTER e GO senza alternative possibili, quali potrebbero essere Board e Cross.
Inoltre, ci sono delle confusioni fra aggettivi e sostantivi.
A parte questi piccoli inconvenienti, la storia è coinvolgente.
Entrati nella città, esplorerete dei labirinti

sotterranei dove incontrerete una varietà incredibile di mostri.
Le immagini che rappresentano le locazioni sono davvero d'effetto e riproducono le molteplici creature in un turbinio di colori.
Dovrete affrontare vari tipi di problemi: alcuni saranno abbastanza semplici da risolvere, altri richiederanno più impegno, astuzia ed abilità.
Ma, sicuramente per degli esperti avventurieri come voi, nulla è impossibile!!

PASSENGERS ON THE WIND

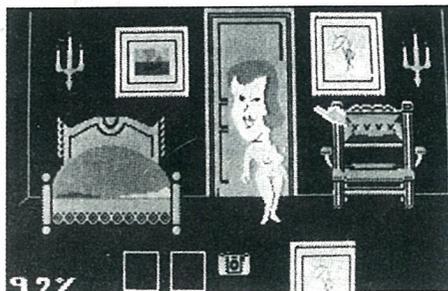
Per Commodore 64

Fine del XVIII secolo: è la vigilia della Rivoluzione Francese.
Un coraggioso marinaio bretone e un gruppo di altri valorosi personaggi si stanno preparando a partecipare alla più grande e sanguinosa rivoluzione della storia.
Le imprese e, soprattutto, le vite di questi uomini sono nelle vostre mani: dovrete decidere voi delle loro azioni e, quindi, del loro destino.
Vi troverete coinvolti in rocambolesche missioni che dalla Francia vi porteranno in Inghilterra e persino in Africa.
Il gioco inizia con un'immagine a tutto campo, al di sotto della quale è rappresentato il

viso di uno dei personaggi della storia e un riquadro dove appare il testo.
Dovrete "chiamare" i vari personaggi e "farli parlare" rispettando una certa sequenza (che starà a voi scoprire) per poter proseguire nel gioco.
Questa è la particolarità principale di "Passengers"; è infatti, la prima volta che un'adventure funziona in questo modo e ciò può creare qualche problema iniziale. Ma con un po' di abilità, si riesce a capire presto come funziona questo meccanismo e si è coinvolti nel rapido susseguirsi di mille avvenimenti.
"Passengers" dunque, non è la solita adventure a cui siamo abituati; l'Infogrames è riuscita ad escogitare qualcosa di nuovo e chissà che questo gioco dalla bellissima grafica e dalla trama avvincente, non sia il punto di partenza per dei rivoluzionari generi di adventures.

INHERITANCE II: CHAOS IN SCOTLAND

Per Commodore 64

Dove eravamo rimasti con "Inheritance: panic in Las Vegas"?...
Sono sicura che ve lo ricordate.
La carissima zietta vi aveva lasciato in eredità una vera fortuna, aggiungendo però nel testamento una piccola postilla: dovevate vincere 1 milione di dollari, giocando una notte a Las Vegas, per poter ereditare il suo enorme patrimonio.
Ed il 1.000.000 $ alla fine lo avevate vinto davvero!
Adesso, siete alle prese con un nuovo problema (che fatica diventare ricchi!): dovete dimostrare di essere proprio voi i legittimi eredi.
Purtroppo avete perso il vostro certificato di nascita: dovete assolutamente ritrovarlo!
A differenza del primo "Inheritance" che aveva molte locazioni, qui l'intera storia si svolge in un'enorme casa in cui è nascosto il preziosissimo documento.
Ma non crediate di essere così facilitati nella vostra impresa: il numero di stanze di questo maniero sembra essere infinito fra camere da letto, sale, salotti, bagni, cucina, lavanderia, guardaroba, ecc.
Durante le vostre ricerche incontrerete moltissimi personaggi che vagano per la casa: essi vi potranno dare delle indicazioni importanti su dove cercare.
Naturalmente, però non vi daranno alcuna informazione se prima non regalerete ad ognuno di loro il giusto oggetto.
Attenzione però, non potete portare più di 4 oggetti alla volta ed avete una specie di tempo limite da rispettare. Quest'ultimo è dato da una percentuale di energia che diminuisce mentre voi esplorate le varie stanze: per recuperare punti in energia dovete andare in cucina a saccheggiare il frigorifero.
Come se tutto ciò non bastasse, ci saranno varie trappole che ostacoleranno le vostre ricerche.
Se aprirete una certa porta, cadrete giù dalle scale; entrando in bagno senza l'oggetto giusto per uscirne, restereste bloccati dentro... e sarebbe la fine del gioco!
Anche farsi una mappa della casa, per tentare di evitare queste stanze mortali, è assai difficile in quanto tutte le porte sono identiche.
Purtroppo, così come nella prima versione, mancano la musica e gli effetti sonori: peccato, perchè una bella colonna sonora avrebbe completato l'atmosfera del gioco.
"Chaos in Scotland" è una grande adventure, davvero impegnativa: vi ci vorrà un po' prima di riuscire a trovare il vostro certificato di nascita. Ma, nel frattempo, vi divertirete molto e... occhio alle sorprese!

Soluzioni dei giochi per CBM 64 pubblicati su EXPLORER N. 9

Jeff Waldon - GREEN DIMENSION

RICERCA - EST - ENTRA IN CASA - DORMI - VAI IN BAGNO - FAI UNA DOCCIA - ESCI - VAI IN CUCINA - ESAMINA LA CUCINA - RISCALDA IL CAFFÈ - BEVI IL CAFFÈ - ESCI - (AFFACCIATI ALLA FINESTRA) - ESCI - EST - ESAMINA INDIVIDUO - CHIEDIGLI AIUTO - OVEST - SUD - ASPETTA (finchè arriva l'autobus) - SALI AUTOBUS - SCENDI - NORD - NORD - NORD - PRENDI ANELLO - INDOSSA ANELLO - SUD - PRENDI LA LANCIA - OVEST - OVEST - ACCECA IL DRAGO - POSA LA LANCIA - POSA LA ROSA - TOCCA LA BOLLA.

Morgan Tyler - NAUFRAGIO SU GUYOTH

PALUDI - (ESAMINA IL PARACADUTE) - (INVENTARIO) - GETTA LO ZAINO - GETTA IL CASCO - SLACCIA LE FIBBIE - EST - PRENDI LA SELCE - NORD - EST - ESAMINA I FRAMMENTI - ESAMINA I FRAMMENTI - PRENDI LA PISTOLA - PRENDI IL CONTENITORE - SUD - EST - NORD - METTI DELLO ZOLFO NEL CONTENITORE - SPARA SULLO ZOLFO - EST - SUD - ENTRA NELLA CAVERNA - ESAMINA I CORPI - PRENDI IL MINERALE - ESCI - SUD - UCCIDI IL RAGNO - SQUARTA IL RAGNO - (GUARDA) - POSA LA SELCE - PRENDI LA PIASTRINA - SPEGNI LA TORCIA - METTI IL MINERALE NEL CONTENITORE - ESAMINA GLI ARBUSTI - PRENDI I FRUTTI - NORD - NORD - OVEST - SALI - (ESAMINA IL GROVIGLIO DI RAMI) - POSA IL CONTENITORE - POSA LA PISTOLA - POSA LA PIASTRINA - POSA I FRUTTI - ENTRA NEL NIDO - PRENDI UOVO - ESCI - POSA UOVO - ENTRA NEL NIDO - ASPETTA - ASPETTA - TOGLITI LA TUTA - PRENDI IL PARACADUTE - SCENDI - EST - INDOSSA IL PARACADUTE - EST - NORD - SALI - PRENDI I FRUTTI - SCENDI - SUD - OVEST - SUD - OFFRI I FRUTTI AL TRISAURUS - NORD - EST - NORD - SALI - PRENDI LA PISTOLA - PRENDI LA PIASTRINA - PRENDI UOVO - PRENDI IL CONTENITORE - SCENDI - SUD - OVEST - SUD - SALI IN GROPPA AL TRISAURUS - EST - SUD - EST - ESCI DALLA BUCA - EST - POSA IL CONTENITORE - SPARA SUL CONTENITORE - ENTRA PER LA SPACCATURA - SALTA GIU - ENTRA NELLA ASTRONAVE.

Gordon Smith - METALCRUNCHERS

ACCIAIO - POSA ELETTROCOAGULATORE - PRENDI RADIOCOMANDO - SUD - ENTRA ARMERIA - PRENDI FUCILE - ESCI - NORD - NORD - UCCIDI IL METALCRUNCHER - EST - ENTRA NEL RIPOSTIGLIO - PRENDI IL SECCHIO - ESCI - OVEST - SUD - SUD - EST - DISTRUGGI IL METALCRUNCHER - SUD - RIEMPI IL SECCHIO - ESCI - OVEST - NORD - NORD - EST - ENTRA INFERMERIA - ESAMINA INFERMERIA - ESAMINA CASSETTA - PRENDI ASPIRINA - METTI ASPIRINA DENTRO ACQUA - ESCI - OVEST - OVEST - SUD - EST - EST - (ESAMINA IL PAVIMENTO) - (ESAMINA IL FORO) - VERSA ACQUA NEL FORO - POSA IL SECCHIO - ESCI - OVEST - NORD - EST - ENTRA NEL RIPOSTIGLIO - USA IL RADIOCOMANDO - (GUARDA) - PRENDI I GUANTI - METTI I GUANTI - PRENDI LE SCARPE - METTI LE SCARPE - USA IL RADIOCOMANDO - (GUARDA) - PRENDI IL CAVO - POSA IL RADIOCOMANDO - ESCI - OVEST - SUD - SUD - EST - NORD - ESAMINA IL SOFFITTO - DISTRUGGI LA GRATA - SPARA DENTRO APERTURA - ENTRA APERTURA - SALI - PRENDI IL JETPAC - CALATI NEL FORO - SCENDI - INDOSSA IL JETPAC - TOGLITI I GUANTI - POSA I GUANTI - TOGLITI LE SCARPE - POSA LE SCARPE - OVEST - EST - ESCI - EST - EST - SUD - (ESAMINA LA PARETE) - (ESAMINA I FORI) - INFILA IL CAVO NEI FORI - SPARA SUL CAVO.

PROVE E TEST DEI MIGLIORI

VIDEO GIOCHI

NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES

PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM

ZZAP! È LA VOSTRA RIVISTA

Edizione italiana della rivista inglese più venduta

Il Ladro di Camelot

Nelle lontane terre del Nord, in mezzo a freddi laghi e lande nebbiose, un piccolo regno viveva sotto la sferza di un sovrano egoista e tiranno.
Intere famiglie soffrivano la fame, soggette ad infami tassazioni e costrette così a dare via quasi tutto il frutto del loro lavoro.
Alla festa annuale, trasformata dall'avidità del re in un "furto popolare", tutti gli uomini in età da lavoro portavano ingenti "offerte", che le guardie del re provvedevano a raccogliere e portare al castello, fra questi vi era un giovane che non aveva mai accettato la condizione di schiavitù che il re imponeva al popolo.
Il nome di questo giovane ribelle era Elrick, meglio conosciuto come "il ladro di Camelot".
Egli frequentava la festa annuale allo scopo di fregare alle guardie il denaro ingiustamente sottratto al popolo, senza che i soldati riuscissero mai a beccarlo.
Elrick frequentava spesso l'anziano del villaggio, il vecchio Tesshar, e da lui aveva appreso l'importanza di valori quali la giustizia e la democrazia, e fu proprio Tesshar che gli propose, al suo diciannovesimo anno di età, di rubare la corona del re.
"Un re senza la sua corona non è più un re, e nemmeno i suoi soldati lo ascolterebbero: le leggi che si tramandano di generazione in generazione fra le nostre genti sono più forti di qualsiasi parola del sovrano, e se tu riuscissi a rubare la sua corona e a portarla fuori dal castello il nostro popolo potrebbe eleggere un nuovo re." - furono queste le parole del vecchio Tesshar, e la mente del giovane Elrick le coltivò come un sogno fino alla festa annuale, quando si lasciò arrestare dalle guardie del re per poter penetrare nel castello.
Quando i soldati lo sbatterono in una delle più fetide e sicure celle del palazzo il suo piano non sembrò più tanto facile da portare a compimento.
Ma durante la sua undicesima notte di prigionia il giovane Elrick sognò di Tesshar che lo rincuorava dicendo: "Vicino a te giace, nascosta dai tempi in cui il castello fu costruito, una grande magia: se sarai abbastanza saggio da servirtene senza che essa ti uccida, potrai ritrovare la libertà!"
Il sogno fu così vivo che il ragazzo si risvegliò in preda ad un insolito entusiasmo, e non riuscì più a chiudere occhio fino all'alba...

Genere: azione **Parola d'Ordine: REGNO**
Grado di Sfida: Medio/Facile

Prigioniero del Futuro

Il piccolo laboratorio del Dottor Charles Bryan era avvolto nel silenzio: lo scienziato se ne stava lì, seduto a cavalcioni su una vecchia sedia di legno, ad ammirare la sua favolosa creazione: il Proiettore di Materia, alias ProMat.
Il ProMat rappresentava la felice realizzazione di tutte le sue teorie, oltre ad essere una scoperta che avrebbe portato mutamenti radicali nella vita degli esseri umani.
Ma forse, pensava il Dott. Bryan, l'umanità non era pronta per una tale scoperta: il potere di spostare cose o esseri viventi nello spazio e nel tempo era troppo grande per affidarlo a mani poco sagge... ma cosa doveva farne, allora?
Ormai le sue teorie erano state avvalorate dalla realizzazione pratica del progetto rincorso per tutta la vita: avrebbe dovuto almeno provare a "visitare" il passato, o meglio ancora il futuro dell'umanità.
Il ProMat funzionava in due modi diversi: era possibile "trasferire" oggetti o esseri animati avanti e indietro nel tempo, oppure si poteva "istruirlo" affinchè seguisse il suo "contenuto", cioè entrarvi e programmarlo come "mezzo di trasporto" in modo da poter tornare nel presente insieme ad esso dopo un tempo prestabilito. In questo secondo caso il ProMat ritornava irrimediabilmente nel presente al momento prestabilito, con o senza il suo "equipaggio".
Il Dottor Bryan non si era ancora arrischiato a fare da "passeggero" della sua invenzione, ma aveva compiuto diversi esperimenti con oggetti ed animali riuscendo così a veri-

ficare il corretto funzionamento del ProMat.
L'unica persona che avesse sempre mostrato di credere nei suoi esperimenti era il giovane Dave Gibson, che gli fece da assistente nei suoi primi esperimenti all'Università.
Dave Gibson lo aveva aiutato per tutto il tempo trascorso nei laboratori dell'Università, mostrando un vivo entusiasmo per le sue teorie, così aveva deciso di mandarlo a chiamare per farsi aiutare ora che poteva collaudare una versione definitiva del ProMat nella cantina-laboratorio di casa sua.
Il primo "collaudo" sarebbe stato un semplice trasferimento di pochi secondi, cronometrato, del Dottor Bryan nello spazio del laboratorio stesso, per verificare gli effetti del "viaggio" sugli esseri umani, ed il ProMat sarebbe stato programmato dall'esterno: questo era il compito assegnato al giovane Gibson.
Il Dottor Bryan entrò nello stretto abitacolo del ProMat e richiuse il portello dietro di sè; poi si sistemò e guardò fuori dal piccolo oblò per dare il segnale di Ok al suo assistente, ma i suoi occhi andarono a posarsi subito sul Cronografo del ProMat: non era programmato per pochi secondi in avanti, ma di decine di anni nel futuro!
Ma ormai era troppo tardi per fermare il giovane Gibson...

Genere: azione **Parola d'Ordine: TEMPO**
Grado di Sfida: Medio/Difficile

MoonBase Delta

Jeff Weyss, pilota scelto della Squadriglia Antisatelliti e più volte premiato come Agente dei Servizi Segreti Governativi, stava ritto davanti alla porta di vetro e metallo dell'Ufficio Commissioni Speciali aspettando che il suo superiore rispondesse con un "Avanti!" al suono del Segnalatore di Presenza, difatti la robusta voce dell'ufficiale sembrò quasi annullare la presenza del vetro, quando gridò "Venga avanti, Weyss!" Jeff attraversò l'uscio incontrando lo sguardo sicuro del suo superiore, e giunto davanti alla pesante scrivania di quercia scattò sull'attenti con un secco "Pilota Scelto Weyss ai suoi ordini, Signore!"
"Il motivo per cui sei stato convocato qui, agente Weyss, è molto segreto, e qualunque sia la tua decisione riguardo alla proposta che sto per farti la nostra conversazione non dovrà assolutamente uscire dalle mura di questo ufficio."
"Non è la prima volta che ti viene affidata una missione altamente segreta e di importanza vitale per la sicurezza della nazione, conosco il tuo valore e la tua discrezione, ecco perchè sei stato il primo ad essere convocato, per cui passerò subito ad esporti il problema: come tu sai da circa un anno la Base Lunare Delta è operativa, e sono state avviate delle ricerche minerarie molto importanti sotto la superficie del satellite.
Ogni settimana noi riceviamo i resoconti delle operazioni di scavo ed un sunto del "giornale di bordo" della base attraverso una comunicazione audiovisiva via satellite.
Ebbene dopo l'ultima, strana, trasmissione di due settimane fa non abbiamo ricevuto più alcun segnale da lassù.
L'ufficiale tirò fuori un videodisco da un cassetto e lo inserì nel piccolo Visore alle sue spalle.
Lo schermo si illuminò, mostrando l'inquadratura di un uomo in divisa: l'uomo era pallido e macilento, e il locale da cui parlava sembrava aver subito dei danni. Inoltre Jeff notò che l'uomo aveva una seria ferita al braccio destro. Per un attimo le immagini sembrarono prive del sonoro, poi la voce fioca dell'uomo disse: "Trentaduesima trasmissione dalla Base Lunare Delta. Da tre giorni a questa parte i lavori di scavo sono stati interrotti a causa di strani fenomeni che sembrano aver seriamente danneggiato la psiche di alcuni degli operai. Gli uomini coinvolti nello strano fenomeno sono stati posti in quarantena, ma sembra che il fenomeno stia estendendosi anche a coloro che non sono mai scesi al Livello Zero della base.
L'immagine scomparve, ed il videodisco venne espulso automaticamente dal visore.
L'ufficiale ripose il disco nel cassetto e si rivolse a Jeff: "Come avrai sicuramente capito queste sono le uniche informazioni che abbiamo a riguardo, e la tua missione, se accetti, sarà quella di recarti sulla base e fornirci altri dati".
La risposta del giovane pilota fu così rapida e sicura che il suo superiore assunse per un'attimo un'espressione quasi sorpresa: "Accetto, Signore! Quando si parte?"

Genere: fantascienza
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: SELENE

HIT • PARADE

Vota l'avventura preferita!!!

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che preferite, o l'eroe con il quale avete sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubblicati sulla rivista.
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, in redazione, al seguente numero: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota delle vostre preferenze.

TITOLO	GIOCABILITÀ	GRAFICA (CBM)	ORIGINALITÀ	TOT.
GREEN DIMENSION	•	• •	• • •	**6**
NAUFRAGIO SU GUYOT	• •	• • •	• •	**7**
METAL-CRUNCHERS	• • •	• • •	• • •	**9**

HIT PARADE

Cognome ....

Nome ....

Indirizzo ....

Voto per ....

Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

IL FANTASTICO MONDO DELLE ADVENTURE

Carissimi e diabolici esperti di adventures, eccoci di nuovo insieme, dopo la pausa estiva, per scoprire tutti i segreti delle "top adventures" del momento.
Questa volta non passeremo al microscopio un singolo gioco ma, andremo a scovare le astuzie-chiave di alcune delle più belle e giocate adventures per il Commodore 64.

CASTLE OF TERROR.

Continuate a bruciarvi rischiando di morire?
– spostate il sacco sulla strada.

L'uomo anziano è di cattivo umore?
– parlategli voi per primi, poi offritegli da bere.

Volete riuscire veramente ad uccidere Dracula?
– attaccatelo con la lancia.

ADVENTURE QUEST.

– Per sconfiggere Dracula evitate di mangiare la cipolla fino a che egli vi attaccherà.

– Aprite l'otre per scacciare il Djinn.

MINDSHADOW.

(In Inghilterra).
Alla fine di Baker Street cercate l'uomo che dorme.
Prendetegli il cappello e i soldi.
Andate poi dal pescatore.
Prendete il giornale leggetelo e pensate "Arcman".
Avvicinatevi al barbone di Airport Way e comprate "Byword".
Avviatevi ai Ricks e date il cappello alla donna, proseguite ad est verso il bar ed esaminate il drink che la cameriera vi offre.
Seguite l'uomo.
Entrate nel negozio e dite "Chandralt" al commesso.
Infine, comprate un passaporto andate all'aeroporto e salite sull'aereo per Lussemburgo.

BORROWED TIME.

Continuate ad essere uccisi sin dall'inizio del gioco?
Andate ad est; nascondetevi sotto la sedia; correte a nord; aprite la porta; salite le scale; rompete la finestra; raccogliete i pezzi di vetro; uscite dalla finestra; tagliate il filo spinato e passateci in mezzo; scappate ad est.

I sicari vi danno la caccia dopo che avete dissepolto la valigia?
Correte prima a nord, poi sempre ad ovest; nascondetevi nei rifiuti; gettate un osso al cane che abbaia e infine, dirigetevi ad est.
Ricordatevi che per vincere avete bisogno della valigia, della relazione, della cartellina e di un pezzo di carta per arrestare Farnham.

LAPIS PHILOSOPHORUM.

Per attraversare il fiume ad ovest, dovete far notare la vostra presenza al capitano del ferry-boat.
Cercate della legna secca (nella depressione a sud della montagna) e delle foglie verdi ed accendete un fuoco.
Le foglie faranno un tale fumo che il capitano vi vedrà subito.
Il sentiero, dall'altra parte conduce al monastero; potrete entrarci usando la chiave fatta con lo stampo trovato vicino al ponte.

SPELLBREACKER.

L'unico modo per uscire dalla stanza buia è di andare verso il basso.

Siete bloccati dalla lava?
La soluzione è la scatola d'oro: dovreste immaginare come utilizzarla. Essa ha dei poteri speciali che dovreste essere in grado di sfruttare.
Provate a lasciarla indietro...
Non riuscite ad aprire la porta della cantina?
Il cubo che affiora vi permetterà di pronunciare una formula magica "rezrov" che aprirà la porta.

SPYTREK.

Continuate a dare del denaro al vagabondo finchè egli vi darà qualcosa in cambio.
Chiedete al taxista dove si trova la torre.

COLOUR OF MAGIC.

Non fate niente mentre gli dei stanno giocando.
Per superare lo gnomo nella prima parte del gioco, dovete dare al gatto un piattino di latte, al mendicante una moneta e niente a Cripple WA.

Rincewind stood outside the "Broken Drum", a rather sleezy tavern, on a busy street running from north to south through the bustle of Ankh-Morpork.

PROJECT THESIUS.

Per aprire le porte scorrevoli aspettate sotto la pergola che qualcun'altro ne apra una e vi mostri come farlo.

ZORK 1.

Per una diabolica escursione, suonate la campana, accendete le candele e leggete una preghiera del libro.

ZORK 2.

Procuratevi un triplice collare per il cane a 3 teste.

Tenetevi vicino al robot quando andate a cercare la sfera rossa.

THE HOBBIT.

Per arrivare all'anello dal passaggio buio e ventoso seguite le direzioni: sud-ovest; giù (aspettate il folletto); nord; sud-est; est.
Poi prendete l'anello.
Per andare dall'anello alla casa di Bearnusd, dirigetevi a: nord; sud-ovest; nord; sud-est; ovest; nord; giù; sud; ovest; est; in alto; est; est.

Arrivederci al prossimo numero!!

Carta&pennA

Milano, 21 luglio 1987

Spett. redazione di Explorer,
mi sono finalmente deciso a scrivere questa benedetta lettera, che, per la verità, mi frullava nel cervello da qualche mese.
La spinta decisiva è stata la pubblicazione sul numero 7 della rivista di una lettera firmata da una patita di un MSX che chiedeva come poter salvare su disco le avventure da voi pubblicate senza impazzire a eliminare (talvolta inutilmente) le righe REM.
Inoltre oggi ho acquistato il numero 8 della rivista e vedo, con mia grande felicità, un'altra lettera firmata da due MSX possidenti che si danno per disperati a causa della mancanza di materia prima per questi sistemi.
E allora, eccomi... sono qua.
Sono pronto a dare un aiuto a entrambi e a tutti coloro che si trovano ad avere i medesimi problemi.
Come avrà notato chi ha tentato di salvare le avventure su disco, l'errore di Overflow memory (o simili) viene dato esclusivamente una volta dato il RUN al computer, e questo perché il caricamento dei DATA prende spazio al programma. Come sapete i sistemi MSX si mangiano circa 3000 byte RAM per poter utilizzare il drive e, anche escludendone uno (tenendo premuto CTRL all'accensione della macchina), i byte "rubati" sono circa 2000.
L'unico modo, quindi, per poter inserire nelle primissime righe del programma una routine in LM che sia in grado di escludere completamente il drive, restituendo alla macchina i byte prima rubati. In questo caso va da sé che il salvataggio e caricamento dei dati deve comunque essere fatto su nastro; ma questo non vi ruberà che pochissimi secondi.
Quindi non vi resta che procedere così:

1) Accendete il computer tenendo premuto il tasto CTRL fino al BEEP.
2) Caricate il programma con CLOAD.
3) Aggiungete al programma in memoria le linee che trovate nel programmino allegato.
4) Salvate il programma così aggiornato con SAVE "nomefile.estensione".
5) Ringraziarmi per l'aiuto che vi ho dato!

In questo modo i possessori di un drive saranno felici di non dover sopportare interminabili attese per caricare il programma.
Attenzione: La routine che ho scritto elimina completamente il drive, quindi non pretendete di caricare un'altra avventura da disco, dopo averne già giocata una, senza prima spegnere e poi riaccendere il computer.
Ed ora ecco a voi il magico programmino che escluderà il drive dal vostro MSX.
N.B.: La riga 1 serve esclusivamente per fermare il drive, altrimenti il dischetto girerebbe all'infinito.

```
1) FOR X=1 TO 2000:NEXT
2) FOR X=&HFD9A TO &HFFCA STEP
   5:POKE X,201:NEXT:CLEAR 200,62336!
```

TUTTO QUI!

Ora posso salutarvi.
Grazie infinite per l'attenzione, buon divertimento a tutti. A presto.

Stefano Ganarini
Via Ettore Ponti n° 31
20143 Milano

Cosa dire!?
Ringrazio Stefano da parte di tutti i MSXisti e speriamo che questa sia la prima di una lunga serie di lettere simili.
Forza datevi da fare!!